SIMBEL-VISI (SISTEM PEMBELAJARAN VISUAL BAHASA INGGRIS BISNIS) BERBASIS DESAIN ANIMASI INTERAKTIF GUNA MENINGKATKAN PERSAINGAN GLOBAL UMKM

KARYA ILMIAH YANG DIAJUKAN UNTUK MENGIKUTI PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI TINGKAT NASIONAL

OLEH

VITA LUTFIAH

NIM 163140114111006

KESEKRETARIATAN/BUSINESS ENGLISH

PROGRAM PENDIDIKAN VOKASI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Karya Tulis : SIMBEL-VISI (Sistem Pembelajaran Visual Bahasa Inggris Bisnis) Berbasis Desain Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Persaingan Global UMKM

Nama Penulis : Vita Lutfiah

NIM : 163140114111006

Malang, 16 April 2019

Mengetahui, Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan Universitas Brawijaya	Menyetujui, Dosen Pembimbing,
Prof. Dr. Abdul Hakim, M.Si NIP. 196102021985031006	M. Daniel Septian, S.T, M.Ds NIDN. 0004098804

SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Vita Lutfiah
Tempat/Tanggal Lahir	: Jember, 07 Mei 1999
Program Studi	: Kesekretariatan
Fakultas	: Program Pendidikan Vokasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Brawijaya
Judul Karya Tulis	: SIMBEL-VISI (Sistem Pembelajaran Visual Bahasa Inggris Bisnis) Berbasis Desain Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Persaingan Global UMKM

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tulis yang saya sampaikan pada kegiatan Pilmapres ini adalah benar karya saya sendiri tanpa tindakan plagiarisme dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba karya tulis.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tersebut tidak benar, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk pembatalan predikat Mahasiswa Berprestasi

Malang, 16 April 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

M. Daniel Septian, S.T, M.Ds
NIDN. 0004098804

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
TGL
616D7AFF828796474
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Vita Lutfiah
NIM. 163140114111006

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal karya tulis ilmiah yang berjudul “SIMBEL-VISI (Sistem Pembelajaran Visual Bahasa Inggris Bisnis) Berbasis Desain Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Persaingan Global UMKM” yang disusun untuk mengikuti seleksi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2019. Penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Nuhfil Hanani AR., MS selaku Rektor Universitas Brawijaya.
2. Prof. Dr. Drs. Abdul Hakim, M.Si selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan Universitas Brawijaya
3. Dr. Ir. Darmawan Ockto Sutjipto, M.Si selaku Ketua Program Pendidikan Vokasi Universitas Brawijaya
4. Dr. Ir. Agoes Soeprijanto, MS selaku Wakil Ketua Program Bidang Kemahasiswaan Program Pendidikan Vokasi Universitas Brawijaya
5. M. Daniel Septian, S.T, M.Ds selaku Dosen Pembimbing
6. Kedua Orangtua, keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu hingga selesainya penulisan karya ilmiah ini

Dalam karya ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun masyarakat luas.

Malang, 13 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi bagi orang-orang diseluruh dunia. Kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Inggris dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan seperti dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, hukum, dan lainnya. Bahasa Inggris diajarkan secara luas di berbagai negara di dunia ini. Penguasaan bahasa Inggris juga dibutuhkan di Indonesia untuk menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomi Asia) dan era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang semakin pesat. Dari data diketahui bahwa Indonesia dengan jumlah penduduk no 4 di dunia berdasarkan CIA World Factbook 2004 akan menjadi sasaran perdagangan karena mempunyai potensi besar yang menjadi basis konsumsi.

Data menyatakan bahwa lebih dari 130 juta orang di Indonesia telah menggunakan media sosial. Namun, masih banyak yang belum memanfaatkannya secara maksimal. Meskipun saat ini banyak usaha kecil dan menengah (UMKM) telah berkembang, tetapi masih banyak dari UMKM yang tidak mengerti bagaimana memasarkan produknya kepada publik. Kendala utama UMKM dalam memasarkan produknya adalah rendahnya literasi tentang kosakata Bahasa Inggris Bisnis sehingga dapat menyebabkan rendahnya kualitas pada pemasaran. Selain itu, UMKM mengalami kurangnya motivasi dalam belajar kosakata Bahasa Inggris Bisnis. Aktivitas yang dilakukan UMKM banyak didominasi oleh memproduksi produk namun kurangnya ilmu pengetahuan bahasa Inggris dan apresiasi dapat membuat kualitas pemasaran UMKM semakin menurun. Dari gambaran ini, Indonesia telah memiliki strategi yang baik dan MEA 2015 menjadikan peluang besar bagi Indonesia untuk membangun perekonomian. Dengan adanya MEA, tujuan yang ingin dicapai adalah adanya aliran bebas barang, jasa dan tenaga kerja yang terlatih serta aliran investasi yang bebas. Dalam penerapannya, menurut SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia), LSP (Lembaga Sertifikasi

Profesi) dan MRA (Mutual Recognition Arangement), Indonesia siap dengan 3 sektor usaha untuk menyambut MEA yaitu: sektor pariwisata, mebel, dan sektor tekstil. Salah satu cara Indonesia membangun perekonomian dengan menambah sektor UMKM. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peran yang sangat besar dalam perekonomian Indonesia. Peranan UMKM dalam perekonomian Indonesia pada PDB 2014, yaitu sebesar 57,9 persen dan kontribusi penyerapan tenaga kerja 97,2 persen. Selain itu, pelaku UMKM mayoritas memiliki pendidikan terakhir SMA/SMK sehingga dibutuhkan sistem pembelajaran yang berbeda untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. UMKM di Indonesia dapat dikembangkan melalui peran akademisi untuk menghadapi *ASEAN ECONOMIC COMMUNITY* dengan memberikan pelatihan-pelatihan visual bahasa Inggris bisnis secara intensif. Dengan penguasaan bahasa Inggris diharapkan UMKM dapat meningkatkan kesiapan sumber daya manusia khususnya di UMKM dalam berkomunikasi dengan negara lain. Berdasarkan latar belakang diatas, sistem yang paling tepat untuk memberi wawasan kepada pelaku UMKM adalah membuat sistem pembelajaran visual berbasis desain animasi interaktif yang berisi pengenalan bahasa Inggris bisnis mulai dari kosakata transaksi penjualan, percakapan bahasa Inggris bisnis melalui email, diskusi penawaran harga dengan negara lain dan *meeting* bersama rekan kerja yang berasal dari negara lain. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan UMKM dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris bisnis dengan konsisten.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi sistem pembelajaran visual bahasa inggris berbasis desain animasi interaktif pada UMKM?

1.3 Tujuan

1. Untuk mempelajari tentang persiapan dari UMKM dalam mengahadapi pasar bebas ASEAN melalui program pelatihan Bahasa Inggris berbasis Desain Animasi Interaktif

2. Untuk mengetahui adanya hubungan atau korelasi terhadap pengaruh sebelum diadakan program pelatihan dan setelah diadakan program pelatihan bahasa inggris bagi para UMKM

3. Untuk mengetahui pengaruh korelasi terhadap hasil yang dilakukan oleh para UMKM sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan bahasa Inggris berbasis Desain Animasi Interaktif

1.4 Manfaat

1. Untuk mengetahui hasil penelitian terhadap kegiatan ekonomi yang dilaksanakan oleh para Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pelatihan bahasa Inggris Berbasis Desain Animasi yang dilaksanakan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan bagi para UMKM

3. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas yang dilaksanakan melalui kegiatan pelatihan bahasa inggris bagi para UMKM.

1.5 Metode Pengembangan

Permasalahan UMKM

↓

Analisa Kebutuhan Sistem Pembelajaran

↓

Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris

↓

Animasi Interaktif

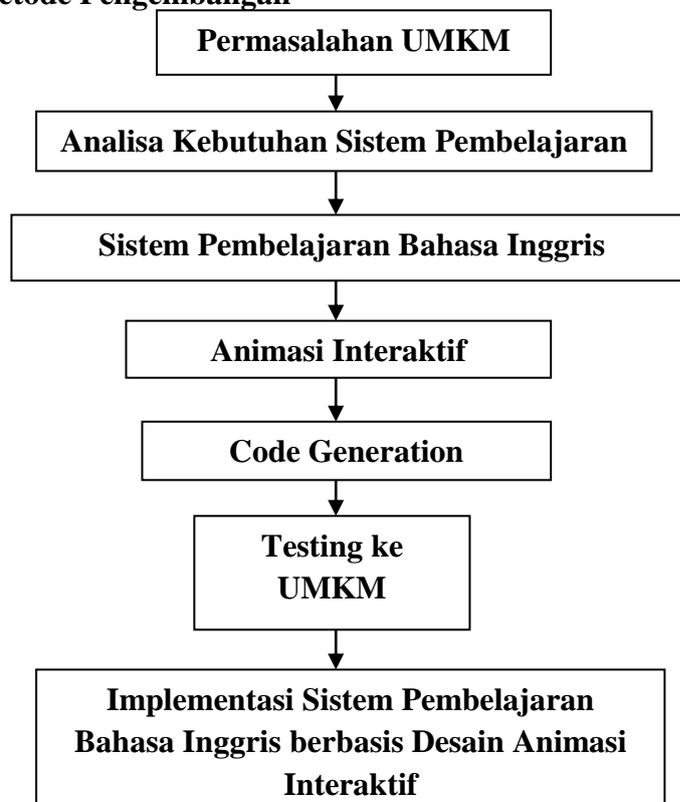
↓

Code Generation

↓

Testing ke UMKM

↓

Implementasi Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Desain Animasi Interaktif

BAB II
TELAAH PUSTAKA

2.1 Pengertian Pelatihan

Pada umumnya setiap UMKM sering terjadi suatu kesenjangan antara kebutuhanakan promosi tenaga kerja yang diharapkan oleh UMKM dengan kemampuan tenaga kerja dalam merespon kebutuhan, UMKM perlu melakukan suatu upaya untuk membantu kesenjangan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan UMKM adalah melalui program pelatihan. Melalui program pelatihan diharapkan seluruh potensi yang dimiliki dapat ditingkatkan sesuai dengan keinginan UMKM. Menurut Jan Bella dalam buku Manajemen Sumber Daya Manusia karangan Hasibuan (2003) Pendidikan dan Latihan sama dengan pengembangan yaitu merupakan proses peningkatan keterampilan kerja baik teknis maupun pengelolaan. Pendidikan berorientasi pada teori, dilakukan dalam kelas, berlangsung lama, latihan berorientasi pada praktek, dilakukan di lapangan, berlangsung singkat. Menurut Pangabean (2004) "Pelatihan dapat Didefinisikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk memberikan atau meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaan sekarang, Sedangkan pendidikan lebih berorientasi kepada masa depan dan lebih menekankan pada peningkatan kemampuan seseorang untuk memahami dan menginterpretasikan pengetahuan". Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan adalah suatu kegiatan untuk memperbaiki kemampuan dan meningkatkan kinerja karyawan dalam melaksanakan tugasnya dengan cara peningkatan keahlian, pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang spesifik yang berkaitan dengan pekerjaan.

2.2 Peran Bahasa Inggris Dalam Menghadapi MEA

Era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, masyarakat lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi secara internasional. Pelaksanaan pasar bebas membutuhkan orang-orang Indonesia yang memiliki kompetensi di berbagai bidang. Alat komunikasi utama di seluruh dunia adalah bahasa dinyatakan dalam Suzieicus (2013).

Menurut Richards & Rodger (1986), banyak orang di berbagai negara menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam berbagai pertemuan internasional penting. Penguasaan bahasa Inggris sangat penting karena hampir semua sumber daya global dalam berbagai aspek kehidupan menggunakan bahasa ini. Kristal (2003) menyatakan bahwa bahasa Inggris adalah bahasa global. Pernyataan ini mewakili makna bahwa bahasa Inggris digunakan oleh berbagai bangsa untuk berkomunikasi dengan negara-negara di seluruh dunia. Dengan demikian, bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional di bahasa global saat yang sama.

2.3 Pengertian UMKM

Sesuai dengan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM):

- Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
- Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang diatur oleh dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil Kriteria UMKM berdasarkan jumlah asset dan omzet

Jenis usaha	**Asset**	**Omset**
Usaha mikro Usaha kecil Usaha menengah	Max 50jt Besar dari 50jt-500jt Besar dari 500jt-10M	Maks 300juta Besar dari 300juta-3M Besar dari 2,5M-50M

Berdasarkan UU.no 20 tahun 2008 di atas jelas menunjukkan perbedaan yang cukup besar baik dari segi aset ataupun omset antara usaha mikro dengan kecil dan usaha kecil dengan menengah.

2.4 Pengertian Masyarakat Ekonomi ASEAN

Menurut situs resmi ASEAN, MEA adalah bentuk integrasi ekonomi ASEAN dalam artian adanya sistem perdagaangan bebas antara AEC akan menjadi pasar tunggal untuk barang dan jasa untuk meningkatkan jaringan produksi di wilayah ASEAN dan kapasitas ASEAN sebagai pusat produksi global. Untuk mengetahui bagaimana posisi Indonesia diantara Negara anggota ASEAN lainnya dalam menghadapi AEC (ASEAN ECONOMIC COMMUNITY) maka di gunakan index. Salah satu hasil survey dari Logistic Performace Index (LPI) yang dilakukan Bank Dunia tahun 2014 menduduki perinkat 53 yang yang berarti lebih rendah dibandingkan Vietnam (dengan peringkat ke 48). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi peringkat biaya logistic diantaranya kepabeanan, infrastruktur, pengirimin internasional, kompetensi logistik, biaya logistik domestic dan ketepatan waktu.

	2014 LPI			2012 LPI			2010 LPI		
Economy	Rank	Score	% of highest performer	Rank	Score	% of highest performer	Rank	Score	% of highest performer
Vietnam	48	3.15	69.0	53	3.00	64.1	53	2.96	63.1
Indonesia	53	3.08	66.7	59	2.94	62.2	75	2.76	56.5
India	54	3.08	66.6	46	3.08	66.4	47	3.12	67.9
Philippines	57	3.00	64.2	52	3.02	64.8	44	3.14	68.8
Ukraine	61	2.98	63.3	66	2.85	59.3	102	2.57	50.6
Egypt, Arab Rep.	62	2.97	63.0	57	2.98	63.3	92	2.61	51.8
El Salvador	64	2.96	62.8	93	2.60	51.2	86	2.67	53.7
Pakistan	72	2.83	58.5	71	2.83	58.4	110	2.53	49.1
Nigeria	75	2.81	57.9	121	2.45	46.3	100	2.59	51.0
Guatemala	77	2.80	57.6	74	2.80	57.7	90	2.63	52.4

Source: Logistics Performance Index 2010, 2012, and 2014.

Gambar 1 The Top Lower middle-income performance of LPI

Animasi pada awalnya berupa kumpulan atau potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat. Karena keterbatasan mata kita, kita bisa membedakan setiap gambar yang satu dengan yang lainnya dan yang tampak dalam mata kita adalah sebuah gerakan yang disebut animasi (Daryanto, 2005:52). Ada dua macam dalam metode animasi yaitu:

1. *Frame by frame animation*

Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap *frame* secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus- menerus. Misalnya, film kartun.

2. *Tweened animation*

Pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan Adobe flash membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

Menurut Setijo (2010) "Adobe Flash CS5 merupakan salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Flash dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, *banner* iklan, website, *game* presentasi dan sebagainya". Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie, game,* pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner,* menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter, custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

BAB III

DESKRIPSI PRODUK

3.1 Spesifikasi Produk

Simbel-Visi adalah Sistem Pembelajaran Visual Bahasa Inggris berbasis Desain Animasi Interaktif untuk memudahkan para pelaku UMKM belajar kosakata Bahasa Inggris guna meningkatkan literasi Bahasa Inggris pada UMKM. Sistem pembelajaran bahasa Inggris ini berfokus pada *conversation* kegiatan ekonomi contohnya *Buy and Sell Conversation* dan *Business Correspondence/Business email.* Tingkatan bahasa Inggris terbagi menjadi dua, yakni formal dan Informal. Namun bahasa yang dipakai pada sistem ini adalah *english for business* yang berguna untuk meningkatkan level profesional dengan perusahaan yang ingin bekerjasama dengan UMKM. Pelaku UMKM di Indonesia hanya sebagian mendapatkan email dari pihak luar negeri yang ingin bertransaksi, namun para pelaku UMKM tidak mengetahui cara *reply email* menggunakan bahasa profesional bahasa Inggris. Level profesional yang dipakai pada sistem ini adalah mengganti kosakata informal menjadi formal contohnya *I "got" your email* diganti dengan *I "received" your email*, *How do you "fix" the problem?* Diganti dengan *How do you "solve" the problem?*, *Please "make sure" you arrive on time* diganti dengan *Please "ensure" you arrive on time.*

Implementasi Sistem pembelajaran visual bahasa Inggris pada karya tulis ini menggunakan *Adobe Flash*. Pada tahap ini diberikan *code* kepada objek - objek yang berfungsi seperti yang kita inginkan. *Code* dalam *Adobe Flash* dinamakan *ActionScript* dan dalam pengembangan ini digunakan *ActionScript 2.0*. Dengan *ActionScript* pada antarmuka yang telah dibuat sebelumnya membuat Sistem Pembelajaran ini interaktif dan dinamis misalnya pemberian *ActionScript* pada tombol untuk memberikan fungsi berpindah pada tampilan yang lain.

3.2 Rancangan *Storyboard*

Storyboard merupakan langkah yang harus dibuat setelah mendefinisikan elemen-elemen ke dalam objek-objek. Tampilan dalam *storyboard* dilakukan secara berurutan dan diberi penjelasan yang spesifik tentang apa yang ditampilkan pada layer. Perancangan *storyboard* berisi tentang pembahasan mengenai *Buy and*

Sell conversation dan *Business Correspondence/Business email* dari animasi interaktif yang akan dijelaskan dengan menggunakan media tulisan dan gambar. Berikut adalah bagian dari animasi interaktif yang akan dijelaskan dalam *storyboard.*

1. Halaman Menu Utama

Pada tabel *storyboard* Halaman Menu Utama ini memberikan gambaran tentang situasi yang terdapat pada halam menu utama, dimana didalam menu utama tersebut terdapat dua buah tombol yang masing-masing tombol memiliki fungsi yang berbeda.

2. Halaman Menu Materi Bahasa Inggris (*Buy and Sell Conversation*)

Pada tabel *storyboard* Halaman Menu Materi Bahasa Inggris ini memberikan materi tentang cara berkomunikasi secara profesional dengan memilih kosakata formal dalam Greetings dan Kosakata yang berkaitan dengan *Buy and Sell*

3. Halaman Menu Materi Bahasa Inggris (*Business Correspondence/Business Email*)

Pada tabel *storyboard* Halaman Menu Materi Bahasa Inggris ini memberikan materi tentang "*How to write a professional business email*".

4. Halaman Menu *Buy and Sell Conversation*

Pada tabel *storyboard* Halaman Menu *Buy and*

Sell Conversation memberikan contoh berkomunikasi dalam negosiasi, kolaborasi dan promosi dengan baik.

5. Halaman Menu *Business Correspondence/Business email*

Pada tabel *storyboard* Halaman Menu *Business Correspondence/Business Email* memberikan contoh komunikasi melalui email menggunakan bahasa Inggris secara profesional.

3.3 Rancangan User Interface

Dibagian *User Interface* ini terdapat beberapa Halaman seperti Halaman Pembuka, Halaman Menu Utama, Halaman Menu Materi Bahasa Inggris (*Buy and Sell Conversation*), Halaman Menu Materi Bahasa Inggris (*Business Correspondence/Business Email*), Halaman Menu *Buy and Sell Conversation,* Halaman Menu *Business Correspondence/Business email.*

1. Halaman Pembuka

Di halaman pembuka ini terdapat untuk memulai atau mengawali halaman ini dengan menekan tombol masuk dan mulai.

Gambar 2. Halaman Pembuka

2. Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama ini terdapat beberapa menu yaitu: menu Materi Bahasa Inggris *(Buy and Sell Conversation)*, menu Materi Bahasa Inggris (*Business Correspondence/Business Email*), Menu *Buy and Sell Conversation*, Menu *Business Correspondence/Business Email*.

Gambar 3. Halaman Menu Utama

3. Halaman Menu Materi Bahasa Inggris

Pada Halaman Menu Materi Bahasa Inggris terdapat 2 tombol yaitu Materi Bahasa Inggris (*Buy and Sell Conversation*) dan Menu Materi Bahasa Inggris (*Business Correspondence/Business Email*)

Gambar 4. Halaman Menu Buy and Sell Conversation

Gambar 5. Halaman Menu Business Correspondence

4. Halaman Menu Profil

Halaman Menu Profil ini hanya menampilkan profil pembuat.

Gambar 6. Halaman Menu Profil

3.4 State Transition Diagram

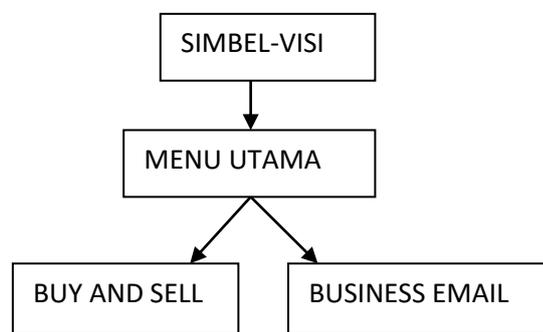
Menurut Rosa dan Shalahudin (2011:136) "*State machine* diagram disebut diagram mesin status digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam sebuah graf berarah. *State machine* diagram merupakan perkembangan dari diagram *finite state* automata dengan penambahan beberapa fitur dan konsep baru".

1. Scene Menu

SIMBEL-VISI

MENU UTAMA

BUY AND SELL

BUSINESS EMAIL

Gambar 7. State Transition Diagram Menu Utama

Menggambarkan menu awal dimana pertama kali UMKM akan menemui *introduction* tentang SIMBEL-VISI lalu ada tombol mulai , selanjutnya akan masuk ke menu utama yang terdapat tombol yaitu *Buy and Sell* dan *Business Email.*

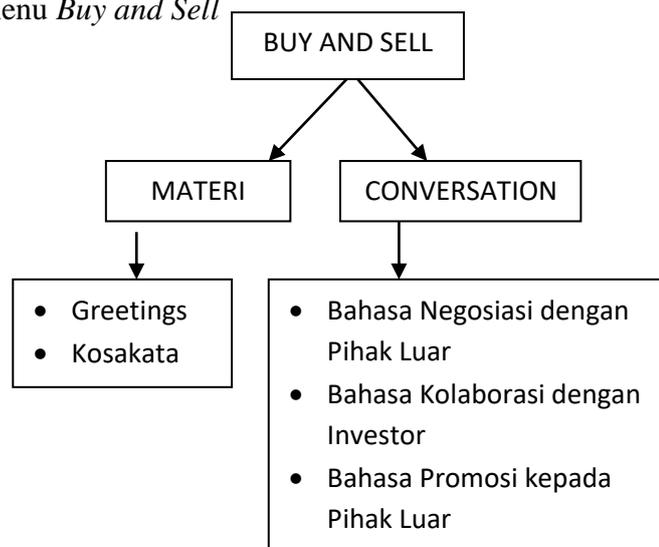
2. Scene Menu *Buy and Sell*

BUY AND SELL

MATERI

CONVERSATION

- Greetings
- Kosakata

- Bahasa Negosiasi dengan Pihak Luar
- Bahasa Kolaborasi dengan Investor
- Bahasa Promosi kepada Pihak Luar

Gambar 8. State Transition Diagram Menu *Buy and Sell*

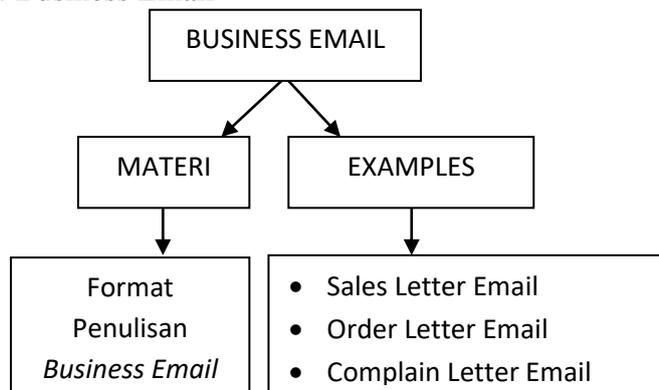
3. Scene Menu Business Email

BUSINESS EMAIL

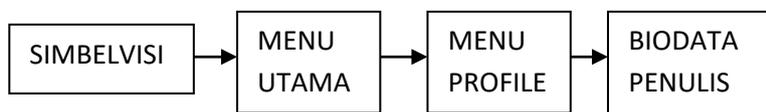
MATERI

EXAMPLES

Format Penulisan *Business Email*

- Sales Letter Email
- Order Letter Email
- Complain Letter Email

Gambar 9. State Transition Diagram Menu *Business Email*

4. Scene Menu *Profile*

SIMBELVISI → MENU UTAMA → MENU PROFILE → BIODATA PENULIS

Gambar 10. State Transition Diagram Menu *Profile*

BAB 1V

PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengembangan Dan Implementasi SIMBEL-VISI

SIMBEL-VISI (Sistem Pembelajaran Visual Bahasa Inggris) merupakan sistem pembelajaran bahasa Inggris secara visual berbasis Animasi Interaktif yang dirancang dengan tujuan memudahkan pelaku UMKM untuk berkomunikasi dengan Bahasa Inggris secara profesional. Luaran dari sistem ini adalah berfokus di Kota Malang namun sistem ini dapat digunakan untuk global. Proses implementasi dilakukan berdasarkan hasil yang didapatkan dari analisis, perancangan dan pengembangan sistem. SIMBEL-VISI bekerjasama dengan Pemerintah Kota Malang yang telah membuka sebuah rumah khusus untuk memfasilitasi UMKM, rumah tersebut dinamakan Rumah Solusi. Dengan hadirnya Rumah Solusi ini sebagai *stakeholder* yaitu dapat berkolaborasi dan membantu SIMBEL-VISI dalam proses melaksanakan *training offline*. Implementasi sistem yang dilakukan yaitu implementasi audiens sebagai pelaku UMKM. Implementasi audiens menggambarkan proses bagaimana pengguna dapat menggunakan animasi interaktif dan dapat menerapkan bahasa Inggris yang didapat UMKM pada saat melakukan transaksi dengan pihak luar negeri.

Selanjutnya proses pengujian dilakukan untuk memeriksa hasil implementasi sudah sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dan perancangan. Pengujian yang dilakukan meliputi Pengujian Animasi terhadap UMKM. Gambaran singkat dan penjelasan diberikan sebelum sesi pengujian animasi interaktif. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi UMKM sebelum adanya SIMBEL-VISI dan sesudah adanya SIMBEL-VISI. Berdasarkan penelitian terdahulu, sebelum munculnya inovasi ini mayoritas UMKM menggunakan bahasa Inggris informal dalam kegiatan jual beli dan proses komunikasi melalui email. Selanjutnya dengan adanya SIMBEL-VISI berbasis animasi interaktif ini sangat membantu UMKM dalam melakukan transaksi menggunakan bahasa Inggris bisnis yang profesional. Tes dan evaluasi dari sistem ini dilakukan dengan UMKM yang berada di Kota Malang. Selanjutnya, UMKM melihat dan mendengarkan animasi interaktif. Setelah itu, UMKM diminta mengisi kuesioner sebagai alat evaluasi setelah sesi pengujian. Ada 2 komponen utama yang di evaluasi setelah dilakukan sesi pengujian animasi adalah keefektifan dalam penyampaian pesan dan dampak yang didapatkan oleh UMKM.

4.3 Efektivitas SIMBEL-VISI Berbasis Animasi Interaktif

Sistem pembelajaran bahasa Inggris Bisnis berbasis animasi interaktif ini terbukti efektif dalam pengumpulan, penyajian, dan analisis data. Pemakaian sistem berbasis animasi interaktif ini dapat dipahami *audiens* sebagai UMKM di kota Malang dalam jangka panjang akan *applicable*. SIMBEL-VISI berbasis animasi interaktif merupakan salah satu sistem pembelajaran pertama untuk UMKM yang bertujuan meningkatkan persaingan global dan meningkatkan literasi Bahasa Inggris melalui peningkatan pengetahuan dan bahasa Inggris bisnis. SIMBEL-VISI memiliki keunggulan dalam memberikan pemahaman secara visual kepada UMKM sehingga ilmu yang didapat lebih cepat dan mudah diterapkan di kehidupan bisnis. Sistem ini dibuat untuk UMKM agar lebih *open minded* terhadap bahasa Inggris level profesional yang digunakan dalam kegiatan berbisnis. Dengan adanya sistem ini, UMKM lebih mudah dalam berinteraksi dengan pihak luar negeri, dapat menjual barang yang diproduksinya, dan dapat bernegosiasi dengan bahasa yang profesional. Harapannya dengan adanya

SIMBEL-VISI berbasis animasi interaktif ini dapat dikembangkan melalui website yang dikelola oleh UMKM agar dapat diakses untuk seluruh UMKM yang berada di seluruh Indonesia.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kemajuan teknologi dan kebutuhan dalam sistem pembelajaran bahasa Inggris telah menghasilkan produk baru yang pertama bergerak dibidang pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi interaktif “SIMBEL-VISI” Sistem pembelajaran bahasa Inggris bisnis visual berbasis desain animasi interaktif untuk memberikan pemahaman kosakata bahasa Inggris bisnis kepada UMKM. SIMBEL-VISI berbasis animasi interaktif ini menampilkan materi dan contoh *conversation* terkait *buy and sell* dan *business email*. Dengan adanya sistem tersebut UMKM dapat mengembangkan bisnis dan *skill* berkomunikasi bahasa Inggris dengan pihak luar negeri. Selain itu, animasi interaktif ini dapat memudahkan masyarakat dalam memahami bahasa Inggris di level Profesional. Sistem pembelajaran bahasa Inggris bisnis ini dibuat untuk mengatasi permasalahan skill bahasa Inggris dalam berkomunikasi dengan pihak luar negeri untuk bertransaksi, bernegosiasi dan melakukan promosi terhadap bisnis UMKM tersebut. Selanjutnya, dengan adanya sistem ini dapat memantau perkembangan bisnis UMKM dalam jangka panjang dan hasil *monitoring* evaluasi dapat dijadikan sebagai parameter keberhasilan dalam menerapkan ilmu yang didapat oleh UMKM tersebut.

5.2 Rekomendasi

Perlu dikembangkan sistem pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi interaktif secara online melalui website sehingga dapat diakses seluruh UMKM di Indonesia. Perlu penambahan kosakata bahasa yang lebih banyak agar UMKM dapat menambah pengetahuan tentang kosakata secara detail.

DAFTAR PUSTAKA

Fudholi, A. 2015, '*Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Dan Perancangan Jaringan Komputer'* , vol.3, no.1, Hal. 28-40.

Rianto Nurcahyo, R. H. 2015, '*Peran UMKM Menghadapi MEA 2015 Melalui Pelatihan Bahasa Inggris'* , vol.8, no.1, Hal. 41-53.

Wijayanto, R. (2014), '*Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater'* , vol. 2, no.1, Hal. 01-11.